GRYTZ & FERNANDES

MSX

Game Book I

MSX EDITORIAL LTDA

GRYTZ & FERNANDES

MSX

Game Book

I

MSX EDITORIAL LTDA

© 1986 MSX EDITORIAL LTDA.
RUA CAIUBI 567 - SP
FONE (011) 872.0730
CEP 05010

PRIMEIRA EDIÇÃO

IMPRESSÃO
DE CRISTOFARO E CIA.
R.FERNANDO DE ALBUQUERQUE 110
SÃO PAULO FONE 256.2427

INDICE

INTRODUÇÃO

Esta publicação descreve os primeiros 38 jogos da série MSX GAMES, lançados no Brasil pela MSX INFORMATICA Ltda. Acompanha-a uma fita cassete contendo dois jogos . (Existem outras duplas que você vai gostar!)

Leia todos os seus capítulos, mesmo aquela página que lhe parece sem importância. Muitas vezes é nela que se encontra uma pequena, mas valiosa informação que pode lhe poupar horas de tentativas infrutíferas. Além disso, lendo o MSX GAMEBOOK I, você vai ficar conhecendo todos os jogos da série.

Boa leitura, bom divertimento, e até a próxima série.

OPERAÇÕES E CUIDADOS BÁSICOS

O MICROCOMPUTADOR

Antes de ligar seu equipamento, verifique se o teclado, o monitor de vídeo ou TV e o gravador estão conectados a ele, com os cabos correspondentes bem encaixados e em ordem.

Os programas em fita para serem executados, são carregados de um gravador para a memória do seu MSX. Assim sendo, é importante, antes de carregar cada jogo, limpar esta memória. Logo depois de você ligar o seu micro, ela está automaticamente limpa, mas se antes já se carregou algum programa, cabe a você fazer esta "limpeza".

Desligue o micro.

Aguarde alguns segundos antes de religá-lo, para evitar sobrecarga.

Outro cuidado é limpar a tela antes de digitar o comando de carregamento do programa. Isto não é indispensável, mas facilita controlar se o que foi digitado está correto, se, por exemplo, nenhum caractere foi trocado, ou aspas esquecidas. Os comandos possíveis para limpar a tela são :

- Digitar CLS, ou
- Pressionar SHIFT e HOME/CLS em conjunto.

ATENÇÃO : Estes comandos só limpam a tela, ou seja, aquilo que você vê escrito ou desenhado nela, e não a memória.

AJUSTES

AJUSTE DE VÍDEO

Se estiver usando uma TV, para ajustar as cores, fixar e centrar a imagem, devem ser utilizados os próprios controles de ajuste do seu aparelho de televisão. Obtida uma imagem adequada, regule o contraste e o brilho para não cansar seus olhos.

AJUSTE DE SOM

Como o Expert possui som próprio, se você possuir este equipamento e ele estiver ligado a uma televisão, elimine totalmente o som da TV, utilizando o som gerado pelo seu micro.

CUIDADOS COM O GRAVADOR

Quando se usa fita cassete para microcomputadores, os cuidados com o gravador e com os seus ajustes devem ser redobrados a fim de se obter bons resultados. Quando se está carregando programas para a memória, o micro torna-se um "leitor" muito exigente e se recusa a cooperar se qualquer elemento gravado na fita não for bem captado. Ele demonstra isto ora interrompendo a leitura, ora enviando mensagens de erro.

As vezes ele até lê o programa, mas como não entendeu bem, pode executá-lo com erros.

Alguns cuidados habituais na manutenção do gravador, tanto quanto ao local de instalação, quanto ao volume de leitura, ou limpeza e regulagem das cabeças, ajudarão seu micro a tornar-se um bom "leitor".

O cabo que liga o gravador ao micro caracteriza-se por ter em uma das pontas um conector maior que engata no microcomputador, e na outra, três conectores que engatam no gravador, um no "EAR", outro no "MIC" e outro no "REMOTE". Em alguns gravadores a entrada para conexão do "REMOTE" não existe.

Caso o seu gravador não possua o "REMOTE", e você não conseguir carregar o programa, desligue o gravador quando entrar a tela de apresentação, religando-o alguns segundos depois.

Se ocorrer algum problema tal como não se efetuar a gravação ou a leitura, verifique também se o seu gravador não é do tipo que só aceita um plug conectado por vez.

Detalhes sobre o funcionamento de de tais aparelhos constam do manual do fabricante, que deve ser consultado.

Além disso, eis alguns cuidados a serem tomados:

- Use o gravador ligado à eletricidade porque pilhas podem provocar flutuações que prejudicam a leitura.
- Mantenha sempre limpos os cabeçotes do seu gravador (cabeças de leitura e gravação), limpeza esta que pode ser feita com álcool isopropílico.
- Ao limpar a cabeça, aproveite e limpe também o rolo pressor.
- Se você utiliza seu gravador com muita freqüência, de vez em quando desmagnetize os cabeçotes.
- É necessário, às vezes, ajustar o azimute da cabeça de leitura e de gravação para melhorar a leitura. Se você não souber fazer este ajuste, um bom técnico poderá ajudá-lo.
- Faça uma checagem periódica das condições dos fios ligados ao gravador.

- Evite deixar o gravador próximo a fontes magnéticas, pois podem danificar a fita.
- Procure afastar o máximo possível o gravador do micro, pois a proximidade de ambos pode interferir num bom carregamento da fita.

CARREGANDO UM PROGRAMA DA FITA

Para carregar os jogos que agora você possui, faça o seguinte:

- Limpe a memória e a tela do computador.
- Rebobine a fita até o início.
- Digite :

```
BLOAD"CAS:",R
```

- Revise o que você digitou, pois qualquer troca de um caractere por outro poderá ocasionar erros de leitura.

Caso você cometa algum erro ao escrever o comando, use a tecla BS ou DELETE para apagar caracteres ou mova o cursor até o caractere errado e pressione a(s) letra(s) correta(s).

- Prepare o gravador para o carregamento pressionando a tecla PLAY ou LOAD (Conforme o gravador que você estiver utilizando).
- Pressione a tecla de retorno do seu MSX.

A fita começará a rodar e alguns instantes depois deverá aparecer na tela:

Found : (nome do programa)
no caso do EXPERT

ou

Achei : (nome do programa)
no caso do HOTBIT

Aguarde cerca de uns 30 segundos. Se nesse tempo a tela inicial não aparecer no vídeo, rebobine a fita e carregue novamente.

Caso o seu gravador não esteja adequadamente regulado e limpo, o carregamento é prejudicado. Poderão surgir alguns dos seguintes problemas:

- O micro não identifica o início do programa.
- O carregamento é interrompido.
- Após a leitura aparece a mensagem:

LINHA INDEFINIDA EM 1

ou

LINHA INDEFINIDA EM 0

- Mensagem de erro de sintaxe.
- Repetição contínua da tela de apresentação.
- Congelamento do programa após ter sido carregado.

Se ocorrer alguns desses problemas, tente a leitura outras vezes até corrigir o problema. Lembre-se de que cada equipamento/gravador, e também cada fita, exigem volumes específicos e geralmente diferentes. Por isso:

- Mantenha a tonalidade ao máximo.
- Teste a fita em vários volumes.

Ao testar novos volumes, caso seja necessário, digite novamente o comando de carregamento. Lembre-se que algumas vezes, além do volume, o gravador exige um ajustamento do azimute.

Caso ocorra algum problema diferente dos descritos acima, remeta-nos a sua fita pelo correio juntamente com uma breve descrição do problema, para que possa ser testada e substituída se for constatado algum defeito de gravação.

Os programas são carregados em duas etapas. Assim sendo, surgirá uma tela de apresentação. Aguarde o término do carregamento desta segunda etapa. Terminada a leitura, a fita pára e o programa deverá aparecer na tela. Daí em diante é com você, tornar-se um recordista.

USO DO JOYSTICK

Você faz sua opção no início do jogo, conforme indicado em uma das telas iniciais do programa. Quando não houver indicação a respeito, é admitido jogar indistintamente ou com joystick ou com o teclado, bastando iniciar o jogo com o periférico de sua preferência.

Se estiver usando o joystick e o jogo não obedecer a seus comandos, tente conectar o cabo do joystick no slot ao lado daquele que estiver utilizando.

TECLAS DE USO GERAL NOS JOGOS

MOVIMENTO	TECLADO	JOYSTICK
INÍCIO JOGO	BAR.ESPAÇOS ou P/DIREITA	BOTÃO TIRO ou P/DIREITA
P/DIREITA	SETA P/DIR.	P/ DIREITA
P/ESQUERDA	SETA P/ESQ.	P/ESQUERDA
P/ TRÁS	SETA P/BAIXO	P/ TRÁS
PULO	BAR.ESPAÇOS	BOTÃO TIRO
TIRO	BAR.ESPAÇOS	BOTÃO TIRO
PÁRA E REINICIA	CTRL + STOP	-
PAUSA	ESC	-

Este jogo vai desafiar seus reflexos, se você ajudar um simpático Pinguim a contornar a Antártica em tempo recorde. No meio do gelo traiçoeiro, cuide para não cair em buracos ou rachas que vão surgindo no seu caminho, isto sem falar na Foca intrometida que aparece inesperadamente. Para livrar-se dela, você terá de deslizar pelo gelo, mostrando muita habilidade. Nesta aventura é preciso pensar em tudo: pegue os peixes saltadores para o pinguim não morrer de fome e as bandeiras como recordação de viagem. Para você eles valerão pontos. Cada vez que você chegar a um posto representante de um país, começará uma nova etapa de dificuldades. Corra, que seu tempo é curto!

Você deve ser um super piloto para sobrevoar um rio cheio de inimigos. Rapidez e perícia são vitais nesta travessia, pois qualquer descuido poderá ocasionar uma explosão, seja chocando-se com inimigos ou com as margens e com as ilhas que surgem no meio do rio. Cuidado com as pontes muito bem defendidas que dividem os vários setores que você atravessará. Além de manter a rota certa, você deve controlar o consumo do seu combustível e reabastecer passando pelos postos flutuantes. Enquanto isto estará enfrentando tanques, petroleiros, aviões e helicópteros que travarão uma acirrada batalha com você. Vencer todas as etapas deste jogo é um tremendo desafio.

TENNIS

Neste jogo, assim como em uma quadra real, você deverá ter muita garra para ganhar a partida em um dos três níveis de dificuldade. Se quiser poderá jogar com um amigo em vez de com o computador, ou se preferir, jogue em duplas. Vamos lá! Dê o saque, suba na rede e vença!

COMANDOS ESPECIAIS:

Jogador
Para dar o saque pressione barra de espaços duas vezes.

Parceiro
Tecla Z - Deslocamento para frente
Tecla W - Deslocamento para trás
Tecla A - Deslocamento para esquerda
Tecla D - Deslocamento para direita
Shift - Resposta / Saque (tecle 2 vezes)

TURBOAT

Este veloz barco turbinado vai ajudá-lo a enfrentar inúmeros perigos enquanto navega rio acima passando entre inimigos dispostos a acabar com você. Toda a sua atenção e destreza serão necessárias para defender-se e destruí-los. Esta é a única forma de cumprir a sua missão, que não é fácil : destruir todas as lanchas a jato e recuperar 5 bóias radares no menor tempo possível. A cada etapa a situação se complica e você terá de estar preparado para combater os ataques das bases terrestres, os aviões de caça e escapar dos torpedos. E com tudo isto, deverá ter sangue frio para mirar e destruir o inimigo durante as etapas que compõem o jogo.

COMANDOS ESPECIAIS:

GRAPH/LGRA - Disparo de 1 míssel
SHIFT - Liga/desliga disparo contínuo

PATRULHA LUNAR

Que tal enfrentar os perigos que se escondem na lua ? Seu carro lunar está pronto para ser dirigido por você. Com ele irá transpor diversos obstáculos enquanto ruma com destino às bases lunares. Rochas e buracos no solo lunar poderão acabar com você e seu carro se não estiver atento. Mantenha-se alerta, porque os ataques das bombas adversárias são totalmente inesperados. Mas o inimigo não se contentará apenas em perseguí-lo; os mísseis de seus disco-voadores ao tocar o solo abrem novas crateras enormes, dificultando sua passagem. Além disso, você terá que se defender dos tanques que atacarão o seu carro.

COMANDOS ESPECIAIS:

Seta p/ esquerda + tecla X
ou — salto maior
Barra de espaços + tecla X

HUNCH BACK

Neste jogo você vai auxiliar um simpático herói a salvar a princesa que está presa na torre do castelo. Não vai ser fácil chegar até lá. O único caminho que você tem é por cima do muro do castelo. Vai precisar de muito equilíbrio e segurança para atravessar os fossos e não cair, e deverá ser rápido para fugir do carrasco que o persegue como uma sombra. Você terá que driblar as pontudas lanças dos guardas do castelo e escapar dos tiros de canhão. A cada trecho do muro que você vencer, surgirão novos e perigosos inimigos. Não deixe que eles lhe derrubem do muro!

Observação:
Este jogo só funciona com joystick.

PASTFINDER

Para explorar diferentes áreas e limpá-las, você atravessará terrenos cheios de inimigos e obstáculos estranhos que deverão ser destruídos ou sobrepujados. Para fazer isso você dispõe de um veículo que pode atirar, acelerar, pular e rodar para qualquer lado. A travessia dos obstáculos vai exigir perícia e rapidez para localizar e calcular as passagens certas a fim de não explodir a sua nave. Muita precisão será necessária para passar por cima das marcas dos equipamentos que podem lhe ser úteis. Cada vez que limpar uma área verá um mapa mostrando-a, e a cada cena surgirá um novo terreno com inimigos e barreiras diferentes que vão fazê-lo sentir-se em um outro mundo.

PADEIRO MALUCO

Imagine aquele pão gostoso, saindo do forno, pronto para ser colocado nas prateleiras de sua padaria e ... nada mais que uns astuciosos guaxinins vêm perturbar sua paz. Se você não se defender, eles vão desligar sua máquina de fazer pães ou ficar correndo sobre o forro, não deixando que o caminhão estacionado na porta da padaria seja carregado. Você vai ter que correr muito para religar as máquinas e acabar com os guaxinins. A única maneira de ter sossego e adormecê-los com um sonorífero que o padeiro lança com sua espingarda. Mas a cada fase vai ficar mais difícil agir rapidamente, pois as coisas se complicam e seu tempo é limitado. Não vá decepcionar a meninada que está esperando seus pães na lanchonete.

Seu carro mostrará um excelente desempenho nessa auto-pista muito movimentada e de alta velocidade. Você precisará mostrar que é um ótimo motorista, desviando de outros veículos, segurando uma derrapagem ou mantendo a velocidade nos estreitamentos de pista, sem deixar que ele exploda batendo no "guard-rail". A sua meta é chegar ao fim desta estrada, atravessando a zona residencial da cidade, a praia, o campo, etc... Mas cuidado com o seu combustível porque ele acaba rapidamente. Mesmo assim, procure dar um jeito de passar com seu carro por cima das marcas na pista. Elas aumentam o seu combustível e a sua contagem de pontos. Mas não perca tempo: acendeu o sinal verde da partida.

E' preciso ser um herói de fato para enfrentar os perigos que se escondem nessa mina. Se você não for suficientemente corajoso para exterminar animais ferozes, atravessar lagos subterrâneos, trechos não iluminados, e abrir passagens entre paredes incandescentes, os mineiros que estão soterrados irão morrer. Você tem de salvá-los!! Para ajudá-los você terá equipamentos especiais. Acoplado às suas costas existe um mecanismo a hélice que o levantará acima do solo. No seu capacete está instalado um laser para defender-se. Para abrir passagens, você também poderá usar as dinamites. Seja rápido porque se você estiver muito perto na hora da explosão, ela lhe será fatal.

SUPER COBRA

Somente um piloto super cobra poderia percorrer com seu helicóptero tantos quilômetros para atingir as bases e resgatar o tesouro. Este jogo vai exigir muita habilidade para escapar dos projéteis e bombas inimigas, pedindo manobras rápidas e certeiras. A medida que o jogo avança, mais difícil vai ficar para vencer o inimigo. Aproveite e teste a sua pontaria acertando o adversário e seus projéteis. Para reabastecer deverá atingir os tanques espalhados no solo. E'muito importante, pois seu combustível acaba rapidamente e ele é vital. Quando chegar às bases inimigas terá de descer sobre os cofres para apanhá-los. Ultrapassar estágios, será mais um desafio que este jogo de muita ação vai lhe oferecer.

PITFALL II

Animais terríveis, perigosas plataformas de rocha, vales e lagos subterrâneos são desafios que vão transformá-lo num verdadeiro conquistador, em busca de tesouros e num herói salvando seu sobrinho e um gato. Percorrer o caminho sem ficar encurralado ou cair das plataformas já seria uma vitória, mas fazê-lo ainda tendo que combater ou escapar de condores, ratos, enguias elétricas e morcegos vai exigir muito de você. Defenda-se pulando sobre eles, e ataque os ratos por trás. Use balões para atravessar abismos. Mas não há nada a temer, pois neste jogo você é imortal. Contudo, o tempo todo ele coloca sua perícia em cheque, porque se cometer erros será mandado de volta para o último ponto marcado (que é uma cruz desenhada no chão),e perderá pontos.

ÁRVORE MÁGICA

Árvores mágicas são raras. Por isso não deixe de ajudar o indiozinho apache a subir em uma. Imagine uns 2000 metros de muitas surpresas e peripécias... Você não vai resistir a tentação de descobrir o que há no topo da árvore. Mas para chegar lá, vai precisar de todos os seus reflexos para passar de galho em galho. Se fosse só subir seria fácil, mas para satisfazer sua curiosidade terá de enfrentar diferentes perigos que se escondem na árvore. Se vencer as primeiras etapas, o tempo vai fechar e umas nuvens teimosas ficarão rondando para atingí-lo com seus relâmpagos. Cada etapa vencida será marcada por um grande portal. E no meio disso tudo, você não vai resistir a colher os frutos apetitosos ou atirá-los na coruja, além de pegar alguns tesouros tentadores que vão lhe valer muitos pontos.

FROGGER

As rãzinhas atrapalhadas estão esperando por você para chegarem a salvo em casa. Com habilidade e esperteza você deverá conduzí-las por um caminho complicado, devendo atravessar uma estrada muito movimentada e um rio repleto de obstáculos. Não vá deixar as três rãzinhas que você tem morrerem atropeladas na estrada, ou afogadas no rio, escorregando do dorso de uma das tartarugas ou dos troncos flutuantes. (Cada um é uma verdadeira tábua de salvação!) Você terá muita ação o tempo todo. Mas concentre-se, aproveite a sua chance de atravessar a estrada e o rio e colocar as rãs em suas cinco casas.

HOT SHOE

Sua missão neste jogo é desativar um reator nuclear que se encontra em condições muito instáveis, podendo destruir toda a galáxia. Ele está rodeado por um cinturão de asteróides que você deve atravessar para encontrar o reator. Chegando nele, para estabilizá-lo terá de pular sobre os discos que são o núcleo do reator e que têm um número marcado. Você deverá zerá-los. Mas isto não será fácil, pois além de exigir raciocíneo rápido, vai exigir também muita habilidade para escapar de robôs e átomos mutantes que se multiplicam a cada estágio e que procuram drenar sua energia, acabando com você.

FLIPER

Você vai se sentir num fliperama com este jogo, mas com a vantagem de não ter uma fila atrás de você, pressionando-o para acabar logo com o jogo. Sua concentração e rapidez vão ser postas a prova. Seus reflexos vão ajudá-lo a não deixar que a bolinha escape pelos flipers. Você pode escolher, no início do jogo, o número de fichas com que vai jogar. Se você for bom, irá ganhar um bonus podendo jogar por mais tempo. Mas fique atento, a rapidez e o complicado percurso da bolinha podem enganá-lo.

COMANDOS ESPECIAIS:

Os flipers funcionam em qualquer MSX, com as teclas ao lado das teclas Shift.

PING PONG

Neste sensacional jogo, você vai se sentir disputando uma partida real, jogando contra o computador, com um amigo ou em duplas. Escolha o nível de dificuldade, dependendo de quão bom jogador seja e tenha horas de diversão. Temos certeza de que vai vibrar!

COMANDOS ESPECIAIS:

Você	Parceiro/Dupla	Efeito
Seta p/esq.	- Tecla W	- Responde
Seta p/dir.	- Tecla A	- Efeito
Barra espaços	- Shift	- Cortada
Seta + barra	- W/A + Shift	- Saque

OBS.: Em parceria ou duplas, há troca de lado e inversão dos comandos.

ESQUADRÃO ALPHA

Você já ouviu falar nos misteriosos buracos negros existentes no espaço. Neste jogo, você deverá atravessá-los para descobrir novas galáxias, indo ao encontro de aventuras, e enfrentando estranhos discos voadores. Suas habilidades como piloto espacial vão ser testadas logo no início, pois você terá de decolar sua nave em altíssima velocidade. Contudo, cuidado para não explodir na decolagem ou na passagem pelos buracos negros. Preste sempre atenção no seu sinalizador no painel de instrumentos. Se você tiver sucesso nesta expedição pelo espaço, poderá reentrar na atmosfera, aterrissando em uma linda noite terrestre.

ESQUADRÃO ALPHA

COMANDOS ESPECIAIS:

Seta p/ baixo - Sobe
Seta p/ cima - Desce

DICAS:

Enquanto estiver decolando ou aterrissando mantenha a barra de espaços pressionada.

Utilize também a barra de espaços para fixar a posição dos buracos negros quando o seu sinalizador piscar.

BINARY LAND

Em que aventura perigosa se meteu esse casalzinho romântico. Para pegar barras de ouro e se encontrar novamente no topo de um labirinto que se altera a cada estágio, vai ter de enfrentar as terriveis aranhas e suas teias. Não vai ser fácil realizar este encontro. Sua capacidade de coordenação será posta a prova neste jogo. Terá de levar cada um dos dois por um lado do labirinto e por caminhos diversos, enfrentando suas próprias dificuldades para buscar as barras de ouro. Tudo isto em tempo limitado. Se um deles for preso em uma teia, o outro terá de salvá-lo para poder continuar o jogo. Para isto, use o inseticida que também é a sua arma contra as teias e suas venenosas donas. Inseticida nelas!!

DOG FIGHTER

Este é um jogo que exige muita perícia e rapidez. Você terá de mostrar excelentes reflexos para pilotar o solitário avião que irá combater inúmeros aviões inimigos. Vencer a luta, que fica mais difícil a cada estágio, depende de você desde o início do jogo. Terá tantos inimigos quantos deixar sair da nave que que os descarrega antes da batalha. Para lutar com eles deverá controlar a sua altura de vôo e a dos aviões inimigos: pois quando eles atingem a mesma altura que você, aumentam de tamanho, entrando em combate para destruí-lo. E só neste momento que podem ser alvejados. Eles diminuem de novo de tamanho rapidamente, afastando-se, tornando-se inatingíveis e inofensivos. Se você tem bons reflexos, aceite este desafio.

KARATEKA

Somente um karateka faixa-preta teria coragem de avançar em terreno inimigo contando apenas consigo mesmo para defender-se. Contudo, ele domina todos os golpes e com isto poderá escapar do mortífero morcego que o ameaça. Se o golpe for bom irá matá-lo. Mas ele precisa de você para se sair bem: não se distraia no manejo do joystick ou do teclado, senão os golpes falharão. Se você conseguir vencer os morcegos, outras etapas virão e nosso herói deverá lutar simultaneamente com diversos inimigos. Caso você não conheça karate, poderá aprender os golpes usados, no início do jogo. Nesta fase, são mostrados na tela, todos os movimentos possíveis e como executá-los. Você vai acabar se transformando em um mestre.

KEYSTONE KAPERS

Neste jogo você participa de uma divertida, mas complicada caçada a ladrões muito espertos que tentam fugir de você subindo e descendo os três andares de uma loja. O tempo é seu inimigo. Por isso corra pelas escadas rolantes ou pegue o elevador. Quanto mais depressa capturar um ladrão, mais pontos poderá conquistar. Não vai ser fácil, pois além de existirem vários ladrões a serem presos, carrinhos, aviões e mercadorias insistem em atrapalhar sua perseguição. Se colidirem com você, poderá perder um guarda ou alguns segundos de seu precioso tempo. Cuidado! Não vá deixar os ladrões fugirem pelo telhado. Eles vão tentar.

XADREZ

Que tal disputar com o computador uma tradicional partida de xadrez? Ele vai ser um parceiro inabalável, que analisa competentemente cada jogada pondo sua habilidade a prova diante do tabuleiro. E'possível escolher vários níveis de jogo. Contudo, prepare-se, porque o computador a cada nível superior, vai analisar todas as alternativas possíveis detalhadamente. Você também poderá acompanhar as jogadas realizadas, pois as coordenadas da posição de origem e da nova posição são registradas ao lado do tabuleiro. Se você quiser mudar a cor do tabuleiro ou das peças, ou ainda ter uma análise técnica dos movimentos, selecione estas alternativas no início do jogo. Uma coisa é certa, depois de treinar com o micro, você vai poder enfrentar qualquer adversário.

Não vai ser fácil vencer a batalha nesta Estrela Polar. O inimigo é poderoso e vai exigir de você muita atenção e rapidez para defender-se dos tiros mortíferos e combatê-los. Se não destruí-los, suas naves retornam para lhe atacar pela retaguarda e pelos flancos. Além disso, terá de enfrentar a enorme nave-mãe inimiga, mostrando o bom jogador que você é. Suas armas são potentes para defendê-lo, mas terá que destruir o inimigo rapidamente, pois ficará sem munição por um certo tempo até seu míssil recarregar, e aí só poderá contar com sua habilidade para desviar-se dos inimigos e disparar um míssil contra a nave-mãe. Mire bem, porque terá de acertar no alvo luminoso para acabar com ela.

Atenção senhores passageiros: apertem os cintos e favor não fumar. O comandante é você! Esteje pronto para a decolagem e use toda a sua perícia para pilotar o avião. O plano de vôo é livre. Escolha a rota que achar mais conveniente. Controle seus instrumentos para trazer seus passageiros de volta sãos e salvos, e tenha uma boa aterrissagem.

ESPECIFICAÇÕES

Altura máxima - 37.000 pés
Velocidade máxima - 365 nós/Mach 0.82
Velocidade de estol - 125 nós

A velocidade de estol pode ser diminuída para iniciantes. Acima de 15.000 pés aumenta automaticamente, podendo ser reduzida com modificações de flaps.

ESPECIFICAÇÕES (cont.)

Velocidade de cruzeiro	- Mach 0.74
Velocidade de subida e descida	- 280 nós
Vel.máx.p/descer trem de pouso	- 270 nós
Vel.máx.p/estender os flaps	- 230 nós
Vel.máx. para aterissar	- 210 nós
Vel. máx. de vento cruzado (p/ decolagem e aterissagem)	- 30 nós
Tempo em alta potência	- 35 min.

O piloto não deve ultrapassar os limites de velocidade acima, bem como deve, reduzir a potência em cerca de 50% quando estiver em baixa altitude, para não exceder os 365 nós. A temperatura do ar externo é fixada próxima ao standard.

COMANDOS ESPECIAIS:

F1 - Diminui os flaps
F2 - Aumenta os flaps
F3 - Mantém a altura
F4 - Mantém o rumo
F5 - Reabastece e reinicia os motores e
Aplica os freios após aterrar
F6 - Trem de aterissagem
F7 - Coloca o cronômetro em zero
F8 - Alterna o farol VOR2
F9 - I L S on/off
F10 - Falha do motor
Z - Inclina e mantém à esquerda
X - Vira um grau à esquerda
R - Reverte empuxo das turbinas
D - Diminui a potência
I - Aumenta a potência
B - Aplica os freios aerodinâmicos

BOEING 737

? (Expert) - Inclina e mantém à direita
> (Expert) - Vira um grau à direita
? (Hotbit) - Inclina e mantém à direita
: (Hotbit) - Vira um grau à direita
Seta p/ baixo - Desce
Seta p/ cima - Sobe
STOP - Paralisa e continua a simulação
CTRL + STOP - Reinicia a simulação

NOTA:

Este programa apresenta uma tela azul durante o carregamento, mantendo-se assim por aproximadamente 4 minutos.

THEZEUS

Não vá se perder neste incrível labirinto, nem sucumbir a seus perigos. Você tem de libertar a princesa que está presa em uma das suas salas a sua espera. Thezeus não vai falhar. E' claro que deverá ser cuidadoso com os blocos coloridos, os insetos gigantes verdes e as mortais piscinas de águas vermelhas. Mas com seu salto superpotente enfrentará os piores adversários e vencerá subidas e descidas. Reflexos e decisões corretas são vitais para cumprir a sua missão, pois você só tem uma vida de tempo limitado. Por isso vale a pena conquistar o cristal que lhe dará mais vidas e que lhe ajudará a enfrentar as crescentes dificuldades do jogo. Apanhe os tesouros, e não deixe de pegar o anel e a chave para poder libertar a princesa.

Se você é um bom piloto, eis um jogo que vai desafiar suas habilidades. Levante vôo e rume para as montanhas. A cada nível sera mais difícel atravessá-las e seu avião poderá apresentar panes durante o vôo. Se você for mesmo um bom piloto conseguirá solucionar estes problemas e chegar a salvo, aterrissando em diferentes aeroportos e pistas cada vez mais estreitas. Se você falhar receberá mensagens indicando o problema.

ESPECIFICAÇÕES

Decolagem:
Ângulo do avião - O mesmo da pista
Velocidade para subida - 180 nós (ASI)
Trem de pouso e flaps - Levante o trem após 100 pés. A velocidade aumenta em 5 nós. Nivele os flaps.

ESPECIFICAÇÕES (cont.)

Vôo:
Velocidade máxima - 200 nós
Velocidade minima - 180 nós (para não estolar)

Pouso:
Indicação para pouso - O RH começará a piscar:

luz branca - muito alto para pousar
luz roxa - muito baixo para pousar
luz verde - tudo em ordem para pousar

Trem de pouso e flaps - Acione a 300 pés
Velocidade - Mantenha entre 160/170 pés
Pouso - Quando o indicador mostrar O, faça o avião descer até altitude O.

SIMULADOR II

COMANDOS ESPECIAIS:

F1 - Acresce 20 nós na velocidade
F2 - Acresce 10 nós
F3 - Decresce 10 nós
F4 - Decresce 20 nós
A - Ergue trem de pouso
Z - Baixa trem de pouso
V - Aciona flaps
F - Nivela flaps
E - Altera extintores
R - Reverte motores
Seta p/ direita - Vira a direita
Seta p/ esquerda - Vira a esquerda
Seta p/ cima - Desce
Seta p/ baixo - Sobe

PYRAMID WARP

Seja rápido para percorrer a pirâmide enquanto ainda existe ar puro dentro dela. Para chegar ao topo, você deve passar por salas que são verdadeiros labirintos, cada uma diferente da outra. Mas têm mais desafios. Enquanto explora a pirâmide, morcegos e escorpiões vão persegui-lo, pois você é um prato e tanto para eles. Também vai precisar de sorte! Dentro de cada sala existem várias portas verdes, mas só em uma delas se esconde o anel que lhe abrirá a passagem para a próxima sala. Nas outras, quando abrí-las, poderá se deparar com desagradáveis surpresas. Caso se veja em perigo, procure a passagem secreta que o transporta para a outra passagem existente na sala que você se encontra. Vai ser uma expedição para não esquecer!

OLIMPIADAS I

O público das arquibancadas, silencioso, espera por você. Concentre-se como um bom atleta. As provas vão começar. E se você for bom, vai receber aquele aplauso. Imaginou ser aplaudido nas 4 provas que este jogo oferece? Vencer cada prova é pré-requisito para se participar da próxima. Você terá de se classificar nas seguintes modalidades:

1 - CORRIDA DE 100 m
2 - SALTO EM DISTÂNCIA
3 - ARREMESSO DE MARTELO
4 - CORRIDA DE 400 m

Se você quiser convide um amigo para jogar com você. Cada um terá três chances para mostrar quem é o melhor!

CORRIDA MALUCA

Esquente o motor do seu carro para participar desta corrida maluca e vá em frente. Nessa corrida muitos obstáculos o aguardam. Cuidado principalmente com uma turma da pesada que quer acabar com você. Há prêmios também! Se você conseguir apanhá-los, vai ganhar muitos pontos. Seu objetivo final, no entanto, é apanhar as bandeirinhas brancas que se encontram espalhadas pela cidade. E enquanto as procura, não se descuide do tempo e do seu combustível que podem acabar. Mas para tudo tem solução. Na cidade há postos de gasolina onde você pode reabastecer e continuar com a corrida. Se você se sair bem, poderá ir em frente no jogo, ganhando de bonus mais combustível para continuar.

OLIMPIADAS II

Ei-lo de volta às Olimpíadas. O público já está a postos para vê-lo ganhar e aplaudir você. Vai ser aquela emoção e aquela torcida para que se classifique nas seguintes modalidades:

1 - CORRIDA DE 110 m COM OBSTÁCULOS
2 - ARREMESSO DE VARA
3 - SALTO EM ALTURA

Na prova de arremesso não pise na linha divisória para não cometer falta. Concentre-se e use toda sua habilidade para poder passar de uma modalidade para a outra. Boa sorte!

MR. CHIN

Você terá de ser rápido! Muito rápido! Só assim vai ajudar este típico chinesinho a equilibrar seus pratos nos vinte e um postes que vão aparecendo na tela. Conseguiu colocar os pratos em cima dos sete primeiros postes? Então corra, porque mais sete foram plantados em cima deles. Suba pelo mais comprido, e vá em frente! E agora, corra de volta para baixo que os pratos estão parando de rodar. Se um cair, seu trabalho está perdido. Faça tudo isto prestando muita atenção, pois um adversário insistente tentará derrubá-lo ou acabar com você com sua adaga. Suba no poste ou pule por cima dos objetos. Não perca tempo que o espetáculo tem que continuar e a cada etapa tudo se complica!

HYPERSPORTS I

Se você está em boa forma física certamente irá vencer nas várias modalidades de esporte que o jogo oferece. Mas para ganhar, como um bom atleta vai precisar de bons reflexos e de concentração. Você vai concorrer às seguintes modalidades:

1 - SALTO ORNAMENTAL
2 - SALTO SOBRE CAVALO
3 - CAMA ELÁSTICA
4 - BARRA HORIZONTAL

Você vai se sentir nas Olimpíadas, vendo o público aplaudindo os campeões. Mas quem decide mesmo é um grupo de juízes que darão notas pelo seu desempenho. Você deve se classificar em cada prova para poder disputar as outras, provando que é um bom atleta e jogador!

GHOSTBUSTERS

Vendo coisas estranhas? Sombras atravessando portas? Fantasmas, muitos fantasmas? Não se preocupe, e só chamar os Caça-fantasmas que eles acabam com tudo isto! E você, não quer ser um da turma? Vai precisar de muito sangue frio para enfrentar tanta assombração. Você perseguirá e caçará fantasmas nas ruas e nas casas, impedindo que se concentrem no templo " ZOOL ", o que será fatal. Cuidado para não se tornar a caça do enorme monstro de MARSHMALLOW!

COMANDOS ESPECIAIS:

F1 - Inicia o jogo
E - Inicia a caça aos fantasmas
Seta p/baixo + barra de espaços - Fuga para o quartel dos Caça-fantasmas

HYPERSPORTS II

O sucesso do jogo anterior de mesmo nome se repete neste. Se você manteve sua boa forma física vai estar preparado para vencer de novo, disputando:

1 - TIRO AO ALVO
2 - ARCO E FLECHA
3 - LEVANTAMENTO DE PESO

As duas primeiras provas vão exigir muita pontaria, pois o alvo é móvel. Na prova de arco e flecha você terá, até mesmo, de calcular o ângulo de arremesso em função da intensidade do vento que você escolheu no início da prova. No levantamento de peso, prepare-se para trabalhar seus músculos! Além disso, você terá de se classificar em cada modalidade para poder concorrer à próxima. Vamos lá, que a prova já vai começar!

KING'S VALLEY

As pirâmides sempre serão um desafio para qualquer explorador. E' por isso que nosso herói não resistiu e foi em busca de tesouros, tentando atravessar o Vale dos Reis. Você irá conduzí-lo nesta expedição. Para sua referência, após cada estágio verá um mapa com o roteiro que deve percorrer. Dentro da pirâmide, escolha os equipamentos mais adequados para a ocasião. As picaretas abrem paredes que escondem enormes pedras preciosas, mas as espadas podem salvá-lo das múmias. Elas protegem os tesouros sem descanso. Por isso, entrar na pirâmide sera fácil, mas para sair terá de apanhar todos os tesouros, esperar que reapareça a porta pela qual entrou no seu interior e pular para abrí-la. Só então poderá sair. Seu sucesso lhe assegurará muitos pontos!

SKY JAGUAR

Seria maravilhoso se de sua nave você pudesse usufruir tranqüilamente da visão de diferentes paisagens da terra. Montanhas, mares, florestas, etc... Mas você não vai ter tempo para isso. Prepare-se! O inimigo já vai atacar. Livrar a terra desses invasores vai ser sua responsabilidade. A luta vai exigir muito de você, mas se vencer poderá se sentir orgulhoso. Isto porque, não só os adversários são muitos e das mais distintas formas e tamanhos, mas também porque são suficientemente rápidos para montar estratégias de combate capazes de destruir a sua nave. Tenha cuidado, pois usarão eficientes armas para atacá-lo e cortarão o espaço tendo você como alvo. Passe em cima da palavra "Pow" para ficar com tiros dulos e vença o inimigo.

DECATHLON

Este jogo da a oportunidade de você e um amigo disputarem 10 provas olímpicas:

1 - CORRIDA DE 100 m
2 - SALTO EM DISTÂNCIA
3 - ARREMESSO DE PESO
4 - SALTO EM ALTURA
5 - CORRIDA DE 400 m
6 - 110 m COM OBSTÁCULOS
7 - ARREMESSO DE DISCO
8 - SALTO COM VARA
9 - ARREMESSO DE VARA
10 - CORRIDA DE 1500 m

Procure ganhar velocidade, distância e tempo para se classificar. Não pise nas linhas limites nos arremessos e saltos para não cometer faltas. Treine bastante que o principal é competir!

JOGO	SCORE	ESTÁGIO ATINGIDO
AVENT.NA ANTARTICA	16.934.200	98
DECATHLON	999.900	--
GHOSTBUSTERS	12.900	--
H.E.R.O.	187.575	19
HOT SHOE	7.630	--
HUNCH BACK	2.700.000	--
HYPER SPORTS I	2.050.800	51
HYPER SPORTS II	500.000	--
KING'S VALLEY	1.004.300	68
PADEIRO MALUCO	209.790	22
PITFALL II	198.900	--
POLAR STAR	100.710	04
PYRAMID WARP	67.670	06
RIVER RAID	62.750	37
ROAD FIGHTER	487.323	36
SKY JAGUAR	689.190	--
SUPER COBRA	501.100	62
TENIS	6-0 6-0	--

Fontes:
Revista MSX COMPUTING (Inglaterra)
Revista MSX INFORMATICA (Brasil)

RELAÇÃO DOS PROGRAMAS QUE ACOMPANHAM O

MSX GAME BOOK I

MSXJ001 *Aventura na Antartica/River Raid*
MSXJ002 *Tenis/Turboat*
MSXJ003 *Patrulha Lunar/Hunch Back*
MSXJ004 *Pastfinder/Padeiro Maluco*
MSXJ005 *Road Fighter/Hero*
MSXJ006 *Super Cobra/Pitfall II*
MSXJ007 *Arvore Mágica/Forgger*
MSXJ008 *Hot Shoe/Fliper*
MSXJ009 *Ping Pong/Esquadrão Alpha*
MSXJ010 *Binary Land/Dog Fighter*
MSXJ011 *Karateka/Keystone Kapers*
MSXJ012 *Xadrez/Polar Star*
MSXJ013 *Boeing 737/Theseus*
MSXJ014 *Simulador de Voo II/Pyramid Warp*
MSXJ015 *Olimpiadas I/Corrida Maluca*
MSXJ016 *Olimpiadas II/Mr. Chin*
MSXJ017 *Hiper Sports I/Ghostbusters*
MSXJ018 *Hiper Sports II/Kings Valley*
MSXJ019 *Sky Jaguar/Decathlon*

Acompanha uma fita cassete que não pode ser vendida separadamente.
MSX EDITORIAL LTDA.
C.G.C. 55.532.766/0001-09
Caixa Postal 54.205 — CEP 01296 — S.P.